



Ciencias
Empresariales

IV EDICIÓN

CONCURSO

BUSINESS

CHALLENGE

**CON LA METODOLOGÍA
SIMULACIÓN EMPRESARIAL**



Exclusivo para alumnos
de 4.º y 5.º de secundaria

BASES DEL CONCURSO



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.	3
ARTÍCULO 1: INSCRIPCIÓN.	3
ARTÍCULO 2: METODOLOGÍA.	4
ARTÍCULO 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	6
ARTÍCULO 4: REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.	9
ARTÍCULO 5: APOYO.	9
ARTÍCULO 6: PREMIOS	9
ARTÍCULO 7: NORMAS.	10
ARTÍCULO 8: CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS PARTICIPANTES.	11
ARTÍCULO 9: VIOLACIONES DEL JUEGO.	12
ARTÍCULO 10: PENALIZACIONES.	12
ARTÍCULO 11: ACCIONES DISCIPLINARIAS.	12
ARTÍCULO 12: CALENDARIO	12
ARTÍCULO 13: PUBLICACIÓN DE RESULTADOS.	13
ARTÍCULO 14: FINAL.	13
ARTÍCULO 15: ORGANIZACIÓN.	13
NOTAS ADICIONALES.	13



INTRODUCCIÓN

La IV Edición del Concurso Business Challenge, con la Metodología Simulación Empresarial, es un juego de simulación en línea de la carrera de Administración, promovido por la Universidad San Ignacio de Loyola. Su intención es pedagógica, ya que busca que los estudiantes descubran y aprendan sobre sus habilidades blandas frente a cualquier situación que se les pueda presentar.

Este concurso está dirigido a adolescentes de 15 a 17 años. Se promueve una competencia entre colegios, y el gran desafío para cada equipo surge a partir de una expedición (simulación), la cual presenta una serie de desafíos. Los alumnos deberán ser capaces de tomar decisiones de manera grupal e individual. Todos los equipos tendrán el mismo tiempo para lograr alcanzar la meta frente a la expedición, contando con la misma cantidad de desafíos y roles a desempeñar. Esto significa que todos los equipos partirán de la misma posición y en igualdad de condiciones.

Los talleres son:

- ▶ Día 1: Potencia tus habilidades blandas.
- ▶ Día 2: Instructivo del simulador – Caso: Camino a Chalcos.
- ▶ Día 3: Simulación Everest V3.

ARTÍCULO 1: INSCRIPCIÓN

- ▶ Pueden participar todos los alumnos inscritos en el año lectivo 2023, en cualquier tipo de escuela de educación secundaria o su equivalente.
- ▶ Los participantes que se inscriban pueden registrarse a través del sitio web de la universidad.



ARTÍCULO 2: METODOLOGÍA

- ▶ Este concurso enseña al participante cuáles son las habilidades blandas necesarias para desempeñarse en la vida profesional. De esta manera, los equipos pasarán por una serie de desafíos para poner en práctica lo aprendido.
- ▶ Los desafíos en los casos empresariales crean situaciones que generan un aprendizaje continuo, facilitando la comunicación y la negociación con los colaboradores, proponiendo nuevas soluciones. De esta manera, se logra que futuros profesionales sean capaces de desempeñarse de manera asertiva frente a cualquier dificultad.
- ▶ Cada equipo jugará bajo un nombre de grupo (nombre de fantasía) y participará en las diferentes fases de la competencia.
- ▶ El líder de cada equipo inscrito recibirá antes del inicio de la competencia las bases del concurso. Además, el líder deberá descargar y consultar el reglamento del concurso. La organización pondrá a disposición toda la documentación necesaria para que los equipos comprendan los objetivos e inicien sus acciones en la competencia.
- ▶ Las 10 preguntas del aplicativo Quizizz se basarán en las charlas de los talleres establecidos ese mismo día.
- ▶ Después de responder las 10 preguntas del Quizizz, los equipos regresarán a la sala principal para que el responsable delibere los puntajes obtenidos. Las puntuaciones serán proporcionadas por el Quizizz.
- ▶ Solo un representante de cada equipo responderá las preguntas del Quizizz, pero los demás integrantes del equipo pueden ayudarlo. Cada equipo deberá organizarse como mejor considere.
- ▶ En el segundo día, todos los grupos establecidos deberán registrarse en el simulador para poder participar en el concurso en el tercer día. Además, realizarán el caso "Camino a Chalcos".



- ▶ Los equipos serán colocados en salas de la plataforma Zoom y esperarán la llegada del jurado asignado. Una vez que el jurado les dé la indicación, cada grupo comenzará a responder las 3 preguntas asignadas del caso en un tiempo de 2 minutos. La presentación será solo expositiva, es decir, no se podrán utilizar herramientas de apoyo como PowerPoint, Prezi, Emaze, Powtoon o similares.
- ▶ En el simulador, los equipos tendrán acceso a 3 desafíos que deberán resolver ese mismo momento. La simulación tiene una duración de 65 minutos.
- ▶ El concurso se desarrollará durante tres días:
 - **Martes, 24 de octubre: Potencia tus habilidades blandas (virtual).**
 - **Miércoles, 25 de octubre: Instructivo del simulador - Caso: Camino a Chalcos (virtual).**
 - **Martes, 31 de octubre: Aplicación de la Simulación Everest v3 (presencial).**
- ▶ En cada uno de los días previstos, el concurso se desarrollará en base a la siguiente agenda:
 - **Primeros 10 minutos:**
El moderador da la bienvenida a los asistentes y presenta la dinámica.
 - **Siguientes 5 minutos:**
Presentación, a modo de recordatorio, de las reglas del concurso (solo el primer día del concurso).
 - **Siguientes 10 minutos:**
Presentación, del taller que está programado:
 - ▶ **Martes, 24 de octubre: Potencia tus habilidades blandas.**
 - ▶ **Miércoles, 25 de octubre: Instructivo del Simulador - Caso: Camino a Chalcos.**
 - ▶ **Martes, 31 de octubre: Aplicación de la Simulación Everest v3.**
 - **Siguientes 45 minutos:**
El expositor expondrá de acuerdo con el taller que corresponda en el día establecido, sea de forma virtual (Zoom) o presencial. Los equipos deberán estar atentos a las dinámicas que se realizarán y las pruebas que se evaluarán en el momento establecido.



- Siguiendo 10 minutos:
El moderador pide a los participantes que ingresen a las salas de Zoom que les han sido asignadas. El moderador les recuerda a los equipos que deben estar atentos al ingreso del jurado (miércoles, 25 de octubre).
- El jurado evaluará a los equipos con base en una rúbrica, en función de su presentación del caso "Camino a Chalcos". Una vez finalizado el caso, los equipos regresarán a la sala principal de Zoom.
- El último día (miércoles, 31 de octubre), se realizará la Simulación Everest V3, donde los alumnos pondrán en práctica lo aprendido en las sesiones anteriores. Al finalizar, se promediarán las calificaciones de los tres días y se premiarán a los tres primeros lugares.

ARTÍCULO 3: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ▶ Los resultados obtenidos del Quizizz y del Caso: Camino a Chalcos se promediarán teniendo un peso del 30% sobre la puntuación final. Las evaluaciones se calificarán sobre 10.
- ▶ El promedio de los desafíos presentados más las métricas que resulten del desempeño de la simulación tendrán un peso de 70% sobre la puntuación final.
- ▶ Los resultados obtenidos en el Quizizz y en el simulador serán proporcionados por el sistema. En el caso: Camino a Chalcos, se utilizará una rúbrica que se menciona posteriormente.
- ▶ En la asignación de puntuación de los desafíos en el día 3, se realizará una conversión de los resultados que arroja el sistema, en base a una calificación a 10.



RESULTADOS DEL SISTEMA	CONVERTIDOS A BASE 10/PUNTUACIÓN
3	10
2	6.6
1	3.3
0	0

Ejemplo:

	Día 1	Día 2		Día 3				100%
Grupos	Preguntas taller: Potencia tus habilidades blandas (0-10 puntos)	Caso: Camino a Chalcos (0-10 puntos)	30%	Eficacia del equipo (0-10 puntos)	Directiva del líder en proceso (0-10 puntos)	Desafíos: Clima, las cuerdas y el paso Hillary (0-10 puntos)	70%	Puntuación final (0-10 puntos)
Grupos 1	10	10	3	5.2	3.2	10	4.29	7.29
Grupos 2								
Grupos 3								



Rúbrica: Camino a Chalcos:

LOS GRUPOS DE ALUMNOS DEBERÁN SER CAPACES DE ELABORAR UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA PLANTEADO. CADA GRUPO SE ORGANIZA COMO CREA CONVENIENTE PARA PRESENTAR SU PROPUESTA. ELIGIRÁN A UN REPRESENTANTE QUE TENDRÁ 3 MINUTOS DE TIEMPO PARA HACERLO. Tienen 25 minutos.					
CRITERIOS	EXCELENTE 2.5 puntos	BUENO 1.5 puntos	REGULAR 1 punto	INSUFICIENTE 0 puntos	TOTAL
Adaptabilidad	Se adaptan totalmente a la situación, demostrando un conocimiento crítico de la misma.	Se adaptan a la situación y demuestran un conocimiento crítico aceptable de la misma.	Reconocen algunos puntos de la situación actual y buscan adaptarse.	No reconocen la situación ni se adaptan a las condiciones actuales.	2.5
Capacidad crítica	Determinan una clara e idónea estrategia a seguir. Definen cuántos alumnos deberían quedarse en la camioneta con el chofer, teniendo en cuenta que el chofer no puede quedarse solo. Determinan cuántos alumnos pueden ir a Chalcos. Determinan cuál es la prioridad de las cosas a llevar.	Determinan una estrategia a seguir. Definen, en general, los alumnos que deberían quedarse en la camioneta con el chofer y los alumnos que pueden ir a Chalcos. Indican las cosas a llevar.	Determinan una estrategia vaga a seguir y definen, de manera incompleta, los alumnos que deberían quedarse en la camioneta con el chofer y los alumnos que pueden ir a Chalcos. Indican parte de las cosas a llevar.	No tienen mayores conocimientos de los peligros o amenazas que pueden surgir de esta situación. No determinan estrategia, no consideran el número de alumnos que deberían quedarse y que deberían ir; no indican las cosas a llevar.	2.5
Creatividad	Presentan formas diferentes y creativas de encarar el problema y la búsqueda de soluciones.	Presentan una forma diferente y creativa de encarar el problema y una acción a seguir en la búsqueda de soluciones.	Muestran cierta flexibilidad al encarar el problema, pero ninguna acción clara a seguir en la búsqueda de soluciones.	Siguen esquemas rígidos para encarar el problema y dar soluciones.	2.5
Presentación y argumentación en la exposición del caso (liderazgo)	La presentación se da a la perfección en los tiempos programados. El uso del tiempo es óptimo. Del 100% al 80% del tiempo de la exposición mantuvo un tono de voz audible, se le ve seguro de sí mismo.	La presentación se da en los tiempos programados. El uso del tiempo es adecuado. Del 70% al 60% del tiempo de la exposición mantuvo un tono de voz audible, se le ve seguro de sí mismo.	La presentación se da con dificultad en los tiempos programados. Se pierde tiempo. Del 50% al 40% del tiempo de la exposición mantuvo un tono de voz audible. Se mostró nervioso.	La presentación no se da en los tiempos programados. Se pierde tiempo. Durante el tiempo de la exposición no mantuvo un tono de voz audible, demuestra nerviosismo e inseguridad.	2.5
					10



ARTÍCULO 4: REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- ▶ La participación en la competencia exige el cumplimiento integral de los requisitos reglamentarios para la inscripción y la recepción del comunicado de confirmación de la inscripción definitiva.
- ▶ Los grupos deben contar con los equipos informáticos necesarios para poder participar en la competencia. Los requisitos mínimos son:
 - **Computadora con acceso a Internet, con conexión y acceso inalámbrico (en las tres sesiones).**
 - **Dirección de correo electrónico y número de teléfono válidos, con un mínimo de 10 MB de capacidad de transmisión.**
 - **Deben tener activadas las aplicaciones Zoom y Quizizz, así como el lector de documentos PDF (Acrobat Reader, XPDF, KPDF, etc.).**

ARTÍCULO 5: APOYO

- ▶ El apoyo del equipo organizador permanecerá activo durante toda la competencia y estará disponible de las siguientes maneras: directamente desde la sala en Zoom y de forma presencial en la última sesión, durante el tiempo en que se desarrollen las tres sesiones.

ARTÍCULO 6: PREMIOS

- ▶ Los premios serán anunciados en el sitio web de la **Universidad San Ignacio de Loyola**, una semana antes del inicio de la competencia.



ARTÍCULO 7: NORMAS

- ▶ Serán rechazadas las fichas de inscripción ilegibles, incompletas o recibidas fuera de los plazos establecidos.
- ▶ Los participantes están obligados a comprobar su identidad cuando la organización lo solicite.
- ▶ En ningún caso la misma persona puede participar en más de un equipo. Si lo hace, quedará inmediatamente eliminada de la competencia.
- ▶ Los organizadores se reservan el derecho de modificar los procedimientos y las fechas previstas, así como de cancelar la competencia por motivos de fuerza mayor.
- ▶ Los organizadores no podrán ser responsabilizados por fallos en el acceso a los servidores centrales de procesamiento de datos, interrupciones en las redes o en los routers de acceso informático, o por cualquier otra razón de índole técnica a la que sean ajenos.
- ▶ Todos los equipos comienzan en las mismas condiciones durante las sesiones.
- ▶ Los equipos compiten entre sí y no contra la computadora.
- ▶ La participación en el concurso presupone la aceptación expresa, por parte de los concursantes, de las normas reglamentarias y del código de conducta, así como de los criterios técnicos de programación y procesamiento de la competencia. Cualquier violación de estos términos implicará la eliminación del participante y/o del equipo en cuestión, de acuerdo con la decisión del comité organizador.
- ▶ Los posibles diferendos y reclamaciones sobre los resultados obtenidos por los equipos y sus clasificaciones, así como cualquier otra cuestión relacionada con el desarrollo de la competencia, serán decididos soberanamente por la mayoría de la organización, o por aquellos a quienes se les hayan delegado los poderes.



ARTÍCULO 8: CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS PARTICIPANTES

- A todos los participantes se les exige la previa y total aceptación de un conjunto de comportamientos establecidos en el código de conducta que a continuación se enumeran. El objetivo de este código es identificar y aclarar los comportamientos de los participantes que podrían considerarse impropios. Estas normas se aplican a cada integrante de cada equipo, sin excepción. Ellos deben:
- Acatar las normas y las bases reglamentarias de la competencia, así como aceptar las decisiones tomadas por la organización.
 - Respetar a los participantes de todos los equipos y a todos los miembros de la organización.
 - Se considerarán violaciones a este código: tentativas y fraudes procesales de manipulación, así como obtención de información y datos; lenguaje abusivo, faltas de respeto con los otros participantes, personal, voluntarios y demás miembros de la organización, y otras conductas que se consideren perjudiciales para los intereses y el buen funcionamiento de la competencia.
 - Se pueden utilizar teléfonos móviles ni ningún otro medio de comunicación con el exterior durante la fase presencial de la competencia, excepto los definidos en el reglamento.
 - Si en algún momento de las tres sesiones del concurso ocurre una violación a este código, los participantes deberán corregir inmediatamente su comportamiento, de conformidad con las reglas y las bases establecidas. La primera violación del presente código podrá ser sancionada con una llamada de atención o con eliminación, conforme a la decisión de la organización de la competencia o de aquellos a quienes se les hayan delegado poderes para tales casos. La segunda violación del código provocará la eliminación inmediata, sin posibilidad de recurso por parte de los participantes.
 - La organización de la competencia es la autoridad final en todas las cuestiones reglamentarias, procesales y disciplinarias.



ARTÍCULO 9: VIOLACIONES DEL JUEGO

- ▶ En caso de una violación de las reglas, el participante debe corregir la situación de inmediato, conforme al reglamento de la competencia.

ARTÍCULO 10: PENALIZACIONES

- ▶ La primera infracción a las reglas contempladas en el reglamento del concurso resultará en una advertencia o eliminación. Una segunda infracción llevará a la eliminación inmediata del equipo participante.

ARTÍCULO 11: ACCIONES DISCIPLINARIAS

- ▶ El jurado de la competencia será la autoridad final en materia disciplinaria.

ARTÍCULO 12: CALENDARIO

- ▶ El calendario de la competencia indica las fechas de inicio y finalización de cada fase, así como el acceso a los resultados obtenidos.
- ▶ El calendario del juego es una guía fundamental de las fechas y los plazos de la competencia.
- ▶ La competencia tiene el siguiente cronograma:
 - **Martes, 24 de octubre: Potencia tus habilidades blandas.**
 - **Miércoles, 25 de octubre: Instructivo del simulador - Caso: Camino a Chalcos.**
 - **Martes, 31 de octubre: Aplicación de la Simulación Everest v3.**



ARTÍCULO 13: PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

- ▶ Para todas las fases y momentos del juego, los organizadores informarán a los equipos sobre los horarios previstos para la divulgación de los resultados, así como los medios de comunicación que se utilizarán para este propósito.

ARTÍCULO 14: FINAL

- ▶ Se realizará de manera presencial el martes 31 de octubre de 2023.

ARTÍCULO 15: ORGANIZACIÓN

- ▶ El equipo organizador de la competencia está conformado por el director de la competencia, el coordinador de la competencia y el responsable de la comunicación.
- ▶ La participación en el concurso implica la aceptación expresa por parte de los participantes de este reglamento y de la normativa, así como de los criterios técnicos y metodológicos subyacentes. En el caso de situaciones no previstas o cualquier otra cuestión relacionada con el desarrollo de la competencia, estas serán consideradas y decididas de manera inapelable por la organización.

NOTAS ADICIONALES

Los datos personales serán tratados de acuerdo con la legislación de protección de datos personales.

La Universidad San Ignacio de Loyola se reserva el derecho de utilizar las imágenes de los participantes con fines publicitarios en todos los medios de comunicación relacionados con la IV Edición del Concurso Business Challenge, con la Metodología Simulación Empresarial.